





XBOX 360® IMPORTANT INFORMATION

Read this guide for important safety, health, and regulatory information and the terms of the Limited Warranty that cover the Xbox 360 video game system that you have purchased. This document includes important information about several Xbox 360 products.

⚠ This symbol identifies safety and health messages in this manual and in other product manuals.

INITIAL CONSOLE SET UP

Failure to properly set up, use, and care for the Xbox 360 video game and entertainment system can increase the risk of serious injury or death, or damage to the Xbox 360 video game and entertainment system. Read this manual and the manuals of any accessories for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, go to **www.xbox.com/support.**

The Limited Warranty and Software License covering this product appear in this manual; this manual is also available online at **www.xbox.com/support.** The Limited Warranty and Software License are also available online at **www.xbox.com/warranty** and **www.xbox.com/sla,** respectively.

Before allowing children to use the Xbox 360 video game system:

1. Determine how each child can use the Xbox 360 console and Kinect® sensor (playing games, connecting to the Xbox service, chatting or video messaging with other players online, replacing batteries, making electrical, AV cable, and network connections) and whether they should be supervised during these activities.
2. If you allow children to use the Xbox 360 console without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions.

The Xbox 360 console will not play copied or "pirated" games or other unauthorized media. Attempting to defeat the Xbox 360 anti-piracy protection system may cause your Xbox 360 console to stop working permanently. It will also void your Limited Warranty, and may make your Xbox 360 console ineligible for authorized repair, even for a fee.

You must accept the terms and conditions of the Limited Warranty and this manual to use your Xbox 360 console. If you do not accept these terms and conditions, do not set up or use your Xbox 360 video game system and return it to Microsoft® or your retailer for a refund.

Make sure children using the Kinect sensor play safely

Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.

Cables

Arrange all cables and cords so that people and pets are not likely to trip over or accidentally pull on them as they move around or walk through the area. When the console and sensor are not in use, you may need to disconnect all cables and cords from the front and rear of the console to keep them out of the reach of children and pets. Do not allow children to play with cables and cords.

Prevent the Console from Falling

If the Xbox 360 console falls and hits someone, especially a small child, it could cause serious injury. To reduce the risk of such injuries and damage to the Xbox 360 console, set up the Xbox 360 console according to these instructions. Place the console on a surface that:

- Is flat and level.
- Is stable and not likely to tip over.
- Allows all four feet of the console to be in contact with the surface.
- Is not likely to allow the console to slip or slide off.
- Is clean and free of dust and debris.

If the surface or console feet become dirty or dusty, clean them with a dry cloth. If the console is positioned vertically, put it on a surface where it is not likely to fall if it tips over.

Prevent the Console from Overheating

Do not block any ventilation openings on the console or power supply. Do not place the console or power supply on a bed, sofa, or other soft surface that may block ventilation openings. Do not place the console or power supply in a confined space, such as a bookcase, rack, or stereo cabinet, unless the space is well ventilated.

Do not place the console or power supply near any heat sources, such as radiators, heat registers, stoves, or amplifiers.

Avoid Smoke and Dust

Do not use the console in smoky or dusty locations. Smoke and dust can damage the console, particularly the DVD drive.

Position Your Xbox 360

You can position your console horizontally or vertically, whichever you prefer. However, if you change your console's orientation, make sure it is turned off with no disc in the tray. However you position your console, make sure to not block any ventilation openings or the IR receiver.

Disc Use

Make sure the disc is held in place by the tabs on the disc tray so that it doesn't fall out.

To avoid jamming the disc drive and damaging discs or the console:

- Remove discs before moving the console or tilting it between the horizontal and vertical positions.
- Never use cracked discs. They can shatter inside the console and jam or break internal parts.
- When the console is vertical, do not use discs that are smaller than standard DVDs and CDs.

Connect Additional Controllers

To connect additional wireless controllers to your console, or to connect your controller to a different console, follow these steps.

To connect a wireless controller to your console:

1. Press and hold down the Xbox Guide button until the controller turns on.
2. Make sure the console is turned on. If not, touch the power button and allow the console to completely start up. When the Xbox Dashboard or inserted disc runs, the console is ready.
3. Press the connect button on the console and wait for the console lights to flash.
4. Press the connect button on the controller and wait for the controller lights to spin.

The lights on the console and controller will remain on once the devices are connected.

Headset Damage

To prevent damage to any headset, avoid sitting or stepping on the headset, its cable, or the cable connector.

Important

Stationary images in video games can "burn" into some TV screens, creating a permanent shadow. Consult your TV owner's manual of manufacturer before playing games. Do not connect the console through a VCR. Video signals fed through VCRs may be affected by copyright protection systems and the picture will be distorted on the TV.

PLAY SPACE

Make sure you have enough space to move freely while playing

Gameplay with your Kinect sensor may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If





you will be standing and/or moving during gameplay, you will also need good footing.

Before playing:

- Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over.
- Make sure your play space is far enough away from windows, walls, stairs, etc.
- Make sure there is nothing you might trip on—toys, furniture, or loose rugs, for example. Also, be aware of children and pets in the area. If necessary, move objects or people out of the play space.
- Don't forget to look up. Be aware of light fixtures, fans, and other objects overhead when assessing the play space.

While playing:

- Stay far enough away from the television (TV) to avoid contact.
- Keep enough distance from other players, bystanders, and pets. This distance may vary between games, so take account of how you are playing when determining how far away you need to be.
- Stay alert for objects or people you might hit or trip on. People and objects can move into the area during gameplay, so always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing:

- Play on a level floor with enough traction for game activities.
- Make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot, if appropriate.

Do not use unlicensed accessories or unauthorized props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property.

ELECTRICAL SAFETY

Warning

As with many other electrical devices, failure to take the following precautions can result in serious injury or death from electric shock or fire or damage to the Xbox 360 console.

Select an appropriate power source for your Xbox 360 console:

- Use only the power supply unit and AC power cord that came with your console or that you received from an authorized repair center. If you are not sure if you have the correct power supply unit, compare the model number on the power supply unit with the model number specified on your console. If you need a replacement power supply unit or AC power cord, you can find Xbox Customer Support contact information at **www.xbox.com/support.**
- Confirm that your electrical outlet provides the type of power indicated on the power supply unit (in terms of voltage [V] and frequency [Hz]). If you are not sure of the type of power supplied to your home, consult a qualified electrician.
- Do not use non-standard power sources, such as generators or inverters, even if the voltage and frequency appear acceptable. Use only AC power provided by a standard wall outlet.
- Do not overload your wall outlet, extension cord, power strip, or other electrical receptacle. Confirm that they are rated to handle the total current (in amps [A]) drawn by the Xbox 360 console (indicated on the power supply unit) and any other devices that are on the same circuit.
- Do not connect any other devices between the power supply unit and the Xbox 360 console or between the power cord and the power supply unit.

To avoid damaging the power cords and power supply:

- Protect the power cords from being walked on.
- Protect cords from being pinched or sharply bent, particularly where they connect to the power outlet, the power supply unit, and the console.
- Do not jerk, knot, sharply bend, or otherwise abuse the power cords.
- Do not expose the power cords to sources of heat.
- Do not wrap power cords around the power supply unit.
- Keep children and pets away from the power cords. Do not allow them to bite or chew on them.
- When disconnecting the power cords, pull on the plug—do not pull on the cord.
- Do not let the power supply unit hang from either power cord.

If a power cord or power supply unit becomes damaged in any way, stop using it immediately. Visit **www.xbox.com/support** for Xbox Customer Support contact information.

Unplug your Xbox 360 console during lightning storms or when unused for long periods of time.

Always connect the power cord according to the following instructions:

1. Plug the AC power cord into the power supply until it stops.
2. Plug the other end of the AC power cord into the wall outlet.

Disposable Battery Safety

Improper use of batteries may result in battery fluid leakage, overheating, or explosion. There is a risk of explosion if batteries are replaced by an incorrect type. Use and replace only with correct size and type of batteries. Released battery fluid is corrosive and may be toxic. It can cause skin and eye burns, and is harmful if swallowed. To reduce the risk of injury:

- Keep batteries out of reach of children.
- Do not heat, open, puncture, mutilate, or dispose of batteries in fire.
- Use only alkaline (not rechargeable) batteries for best performance.
- Do not mix new and old batteries or batteries of different types.
- Do not allow metal objects to touch the battery terminals on the device; they can become hot and cause burns.
- Remove the batteries if they are worn out or before storing your controller for an extended period of time.
- If a battery leaks, remove all batteries, taking care to keep the leaked fluid from touching your skin or clothes. If fluid from the battery comes into contact with skin or clothes, flush skin with water immediately. Before inserting new batteries, thoroughly clean the battery compartment with a damp paper towel, or follow the battery manufacturer's recommendations for cleanup.
- Dispose of batteries in accordance with local and national disposal regulations (if any).

To avoid pinching fingers when inserting, push only on the flat surface of the battery compartment cover.

Remove Controller Batteries Aboard Aircraft

Before boarding any aircraft or packing the wireless controller in luggage that will be checked, remove any batteries from the wireless controller. The wireless controller can transmit radio frequency (RF) energy, much like a cellular telephone, whenever batteries are installed.

PLAY HEALTHY



Important Health Warnings About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:



- Sit or stand farther from the TV screen.
- Use a smaller TV screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Musculoskeletal Disorders

Use of game controllers, keyboards, mice, or other electronic input devices may be linked to serious injuries or disorders.

When playing video games, as with many activities, you may experience occasional discomfort in your hands, arms, shoulders, neck, or other parts of your body. However, if you experience symptoms such as persistent or recurring discomfort, pain, throbbing, aching, tingling, numbness, burning sensation, or stiffness, DO NOT IGNORE THESE WARNING SIGNS. PROMPTLY SEE A QUALIFIED HEALTH PROFESSIONAL, even if symptoms occur when you are not playing a video game. Symptoms such as these can be associated with painful and sometimes permanently disabling injuries or disorders of the nerves, muscles, tendons, blood vessels, and other parts of the body. These musculoskeletal disorders (MSDs) include carpal tunnel syndrome, tendinitis, tenosynovitis, vibration syndromes, and other conditions.

While researchers are not yet able to answer many questions about MSDs, there is general agreement that many factors may be linked to their occurrence, including medical and physical conditions, stress and how one copes with it, overall health, and how a person positions and uses their body during work and other activities (including playing a video game). Some studies suggest that the amount of time a person performs an activity may also be a factor.

Some guidelines that may help you work and play more comfortably and possibly reduce your risk of experiencing an MSD can be found in the Healthy Gaming Guide at **www.xbox.com.** These guidelines address topics such as:

- Positioning yourself to use comfortable, not awkward, postures.
- Keeping your hands, fingers, and other body parts relaxed.
- Taking breaks.
- Developing a healthy lifestyle.

If you have questions about how your own lifestyle, activities, or medical or physical condition may be related to MSDs, see a qualified health professional.

Don't overexert yourself

Gameplay with the Kinect sensor may require varying amounts of physical activity.

Consult a doctor before using the sensor if you have any medical condition or issue that affects your ability to safely perform physical activities, or if:

- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint, or other orthopedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

Consult your doctor before beginning any exercise routine or fitness regimen that includes using your sensor.

Do not play under the influence of drugs or alcohol, and make sure your balance and physical abilities are sufficient for any movements while gaming.

Take breaks periodically

- Stop and rest if your muscles, joints, or eyes become tired or sore.
- If you experience excessive fatigue, nausea, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort, or pain, STOP USING IMMEDIATELY and consult a doctor.

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

Do not use unlicensed accessories or unauthorized props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property. Using unauthorized accessories violates the Software License and may void your Limited Warranty.

Avoid Glare

To minimise eyestrain from glare, try the following:

- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimises glare and eyestrain and increases contrast and clarity.
- Adjust your television or monitor brightness and contrast.

Hearing Loss

Extended exposure to high volumes when using a headset may result in temporary or permanent hearing loss.

Choking Hazard

This device may contain small parts which may be a choking hazard to children under 3. Keep small parts away from children.

CHOOSE YOUR FAMILY'S EXPERIENCE

Family Settings for Xbox 360 give parents and caregivers the ability to provide age-appropriate entertainment through customized settings. You can apply Family Settings for games, movies, and the Xbox service in the Xbox Dashboard. For information and instructions, visit **www.xbox.com/familysettings.**

TAKE CARE OF YOUR XBOX 360

Usage and Cleaning

Use in accordance with these instructions:

- Do not use near any heat sources.
- Only use attachments/accessories specified by Microsoft.
- Disconnect the console power supply from electrical power to prevent the console from being turned on and off or the disc tray from being ejected during cleaning.
- Clean the outside of the Xbox 360 console only. Make sure that no objects are inserted into ventilation openings.
- Use a dry cloth—do not use abrasive pads, detergents, scouring powders, solvents (for example, alcohol, gasoline, paint thinner, or benzene), or other liquid or aerosol cleaners.
- Do not use compressed air.
- Do not use DVD head cleaner devices.
- Do not attempt to clean connectors.
- Clean the console feet and the surface on which the Xbox 360 console rests with a dry cloth.
- Clean the surface on which the sensor rests with a dry cloth.
- Do not allow the console or sensor to become wet. To reduce the risk of fire or shock, do not expose the console or sensor to rain or other types of moisture.

To clean Xbox 360 game discs, DVDs or audio CDs:

- Hold discs by the edges; do not touch the disc surface with your fingers.
- Clean discs using a soft cloth, lightly wiping from the center outward.
- Do not use solvents; they can damage the disc. Do not use disc cleaning devices.

Operating Environment

Operating the Xbox 360 console in an environment where the external temperature can vary widely and quickly might damage the console. When moved to a location with a temperature difference of 20 degrees or more from the previous location, allow the Xbox 360 console to come to room temperature before turning it on. Operating temperature: 5 °C to 35 °C (41 °F to 95 °F).

Metallic Objects and Stickers

Do not place metallic items or stickers near or on the Xbox 360, as they can interfere with controller, networking, and eject and power buttons.

Proper Storage of Discs

Always return discs to their storage containers when they are not in the disc drive.

Do not store discs in direct sunlight, near a heat source, or on your Xbox 360 console.

Always handle discs by their edges.



Do Not Attempt Repairs

Do not attempt to take apart, open, service, or modify the Xbox 360 console, power supply, or accessories. Doing so could present the risk of electric shock, fire, or damage to your Xbox 360 console.

Any evidence of any attempt to open and/or modify the Xbox 360 console, including any peeling, puncturing, or removal of any of the labels, will, for safety reasons, void the Limited Warranty and render the Xbox 360 console ineligible for authorized repair. Modifying your console can result in a permanent ban from the Xbox service.

LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at **http://www.xbox.com/support** (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269. This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

If You live in the United States, Section 9 contains a binding arbitration clause and class action waiver. It affects Your rights about how to resolve a dispute with Microsoft. Please read it.



1. Definitions

When used in this Warranty, the following terms will be deemed to mean:

(a) "Xbox 360 E" means a new Xbox 360 E console purchased from an authorized retailer.

(b) "Accessory" means a new Microsoft branded Xbox 360 or Xbox 360 E hardware accessory purchased from an authorized retailer. A hard disk drive is an Accessory whether preinstalled or purchased separately.

(c) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorized retailer.

(d) "Warranty Period" for Xbox 360 E and Kinect Sensor, means 1 year from the date You purchased it; and for Accessories, means 90 days from the date You purchased it.

(e) "You" means the original end-user.

(f) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory.

(g) "State" means a State, the District of Columbia, and any other United States territory or possession. "The United States of America" includes all of them.

2. Warranty

(a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory will not malfunction under Normal Use Conditions.

(b) This is the only warranty Microsoft gives for Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory. No one else may give any warranty on Microsoft's behalf.

(c) IF YOUR STATE'S OR PROVINCE'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some States or Provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

3. How to Get Warranty Service

(a) Before starting the warranty process, please use the troubleshooting tips at **http://www.xbox.com/support**

(b) If the troubleshooting tips do not resolve Your problem, then follow the online process at **http://www.xbox.com/support**. If You do not have access to the Internet, You can call (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269.

(c) Before sending Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to Microsoft for service, be sure to keep a copy of any data You want to save, and delete anything You consider confidential. Microsoft is not responsible for Your data and may erase it.

4. Microsoft's Responsibility

(a) After You return Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to Microsoft, Microsoft will inspect it.

(b) If Microsoft determines that the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory malfunctioned during the Warranty Period under Normal Use Conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the purchase price to You. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.

(c) After repair or replacement, Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory will be covered by this warranty for the longer of the remainder of Your original Warranty Period, or 95 days after Microsoft ships it to You.

(d) MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.

(e) If Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory malfunctions after the Warranty Period expires, there is no warranty of any kind. After the Warranty Period expires, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory.

5. Warranty exclusions

Microsoft is not responsible and this warranty does not apply if Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory is:

(a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);

(b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);

(c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;

(d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory); or

(e) repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States or Provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

If You attempt to defeat or circumvent any Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory technical limitation, security, or anti-piracy system, You may cause Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to stop working permanently. You will also void Your warranty, and make Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory ineligible for authorized repair, even for a fee.

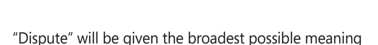
8. Choice of Law

(a) The laws of the State or Province where You live govern the interpretation of this warranty, any claim that Microsoft has breached it, and all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims), regardless of conflict of law principles.

9. Binding Arbitration and Class Action Waiver for U.S. Residents

(a) Application. This section applies to any dispute EXCEPT IT DOES NOT INCLUDE A DISPUTE RELATING TO THE ENFORCEMENT OR VALIDITY OF YOUR, MICROSOFT'S, OR EITHER OF OUR LICENSORS' INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS. Dispute means any dispute, action, or other controversy between You and Microsoft concerning the Microsoft Xbox 360 E or Accessory (including its price) or this warranty, whether in contract, warranty, tort, statute, regulation, ordinance, or any other legal or equitable basis.





"Dispute" will be given the broadest possible meaning allowable under law.

(b) Notice of Dispute. In the event of a dispute, You or Microsoft must give the other a Notice of Dispute, which is a written statement that sets forth the name, address and contact information of the party giving it, the facts giving rise to the dispute, and the relief requested. You must send any Notice of Dispute by U.S. Mail to Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399. A form is available at http://www.microsoft.com/about/legal/en/us/arbitration/notice.aspx. Microsoft will send any Notice of Dispute to You by U.S. Mail to Your address if we have it, or otherwise to Your e-mail address. You and Microsoft will attempt to resolve any dispute through informal negotiation within 60 days from the date the Notice of Dispute is sent. After 60 days, You or Microsoft may commence arbitration.

(c) Small Claims Court. You may also litigate any dispute in small claims court in Your county of residence or King County, Washington, if the dispute meets all requirements to be heard in the small claims court. You may litigate in small claims court whether or not You negotiated informally first.

(d) Binding Arbitration. If You and Microsoft do not resolve any dispute by informal negotiation or in small claims court, any other effort to resolve the dispute will be conducted exclusively by binding arbitration. You are giving up the right to litigate (or participate in as a party or class member) all disputes in court before a judge or jury. Instead, all disputes will be resolved before a neutral arbitrator, whose decision will be final except for a limited right of appeal under the Federal Arbitration Act. Any court with jurisdiction over the parties may enforce the arbitrator's award.

(e) Class Action Waiver. Any proceedings to resolve or litigate any dispute in any forum will be conducted solely on an individual basis. Neither You nor Microsoft will seek to have any dispute heard as a class action, private attorney general action, or in any other proceeding in which either party acts or proposes to act in a representative capacity. No arbitration or proceeding will be combined with another without the prior written consent of all parties to all affected arbitrations or proceedings.



(f) Arbitration Procedure. Any arbitration will be conducted by the American Arbitration Association (the "AAA") under its Commercial Arbitration Rules. If You are an individual and use the Microsoft Hardware or Accessories for personal or household use, or if the value of the dispute is $75,000 or less whether or not You are an individual or how You use the Microsoft Hardware or Accessories, its Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes will also apply. For more information, see www.adr.org or call 1-800-778-7879. To commence arbitration, submit the form available at http://www.microsoft.com/about/legal/en/us/arbitration/demand.aspx to the AAA. You agree to commence arbitration only in Your county of residence or in King County, Washington. Microsoft agrees to commence arbitration only in Your county of residence. You may request a telephonic or in-person hearing by following the AAA rules. In a dispute involving $10,000 or less, any hearing will be telephonic unless the arbitrator finds good cause to hold an in-person hearing instead. The arbitrator may award the same damages to You individually as a court could. The arbitrator may award declaratory or injunctive relief only to You individually, and only to the extent required to satisfy Your individual claim.

(g) Arbitration Fees and Incentives.

1. Disputes Involving $75,000 or Less. Microsoft will promptly reimburse Your filing fees and pay the AAA's and arbitrator's fees and expenses. If You reject Microsoft's last written settlement offer made before the arbitrator was appointed ("Microsoft's last written offer"), Your dispute goes all the way to an arbitrator's decision (called an "award"), and the arbitrator awards You more than Microsoft's last written offer, Microsoft will give You three incentives: (i) pay the greater of the award or $5,000; (ii) pay twice Your reasonable attorney's fees, if any; and (iii) reimburse any expenses (including expert witness fees and costs) that Your attorney reasonably accrues for investigating, preparing, and pursuing Your claim in arbitration. The arbitrator will determine the amount of fees, costs, and expenses unless You and Microsoft agree on them.
2. Disputes Involving More Than $75,000. The AAA rules will govern payment of filing fees and the AAA's and arbitrator's fees and expenses.
3. Disputes Involving Any Amount. In any arbitration You commence, Microsoft will seek its AAA or arbitrator's fees and expenses, or Your filing fees it reimbursed, only if the arbitrator finds the arbitration frivolous or brought for an improper purpose. In any arbitration Microsoft commences, Microsoft will pay all filing, AAA, and arbitrator's fees and expenses. Microsoft will not seek its attorney's fees or expenses from You in any arbitration. Fees and expenses are not counted in determining how much a dispute involves.

(h) Conflict with AAA Rules. This warranty governs to the extent it conflicts with AAA's Commercial Arbitration Rules and Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes.

(i) Claims or Disputes Must Be Filed Within One Year. To the extent permitted by law, any claim or dispute under this warranty must be filed within one year in small claims court (Section 9(c)), an arbitration proceeding (Section 9(d)), or in court, if Section 9 permits the dispute to be filed in court instead of arbitration. The one-year period begins when the claim or Notice of Dispute first could be filed. If a claim or dispute is not filed within one year, it is permanently barred.

(j) Severability. If the class action waiver in Section 9(e) is found to be illegal or unenforceable as to all or some parts of a dispute, then it will not apply to those parts. Instead, those parts will be severed and proceed in a court of law, with the remaining parts proceeding in arbitration. If any other provision of Section 9 is found to be illegal or unenforceable, that provision will be severed with the remainder of this Section 9 remaining in full force and effect.

All parts of this Limited Warranty apply to the maximum extent permitted by law or unless prohibited by law.

10. This Warranty is Valid Only in the United States of America and Canada.

Microsoft's address in the United States:
Microsoft Corporation, One Microsoft Way,
Redmond, WA 98052

Microsoft's address in Canada:
Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd.,
Mississauga, Ontario, L5N 8L9

SOFTWARE LICENSE

THE SOFTWARE LICENSE FOR YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR AND ACCESSORY IS AVAILABLE AT HTTP://WWW.XBOX.COM/SLA. BY USING YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY, YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THE SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THE SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY. RETURN IT UNUSED TO THE RETAILER WHERE YOU PURCHASED YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY OR TO MICROSOFT FOR A REFUND.

REGULATIONS

Regulatory Information

For home or office use.

Not intended for use in machinery, medical or industrial applications.

Any changes or modifications not expressly approved by Microsoft could void the user's authority to operate this device.

This product is for use with NRTL Listed (UL, CSA, ETL, etc.), and/or IEC/EN 60950-1 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

No serviceable parts included.

This device is rated as a commercial product for operation at +41°F (+5°C) to +95°F (+35°C).

This product is restricted to indoor use only to reduce any potential for harmful interference with licensed operation in the 5.15 to 5.25 GHz frequency range.

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States: (800) 426-9400 Canada: (800) 933-4750

Tested to comply with FCC (U.S. Federal Communications Commission) Standards.





To comply with FCC RF exposure requirements, the antenna used for this transmitter must be installed to provide a separation distance of at least 20 cm from all persons and must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy, and if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user in encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experience radio/TV technician for help.

This device complies with Canadian ICES-003, RSS-Gen, RSS-210 and RSS-310 of Industry Canada (IC). Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.



To comply with IC RF exposure compliance requirements, the antenna used for this transmitter must be installed to provide a separation distance of at least 20 cm from all persons and must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

Laser Specifications

> **Caution**
> Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:1993+A1+A2 (IEC 60825- 1:2001-08) for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the foot of the sensor.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Disposal of Waste Batteries and Electrical & Electronic Equipment

This symbol on the product or its batteries or its packaging means that this product and any batteries it contains must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of batteries and electrical and electronic equipment. This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in batteries and electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your batteries and electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product. Contact weee@microsoft.com for additional information about WEEE.

PATENT INFORMATION

United States and/or international patents pending.

COPYRIGHT



CUSTOMER SUPPORT

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit **www.xbox.com/support.**





XBOX 360® INFORMACIÓN IMPORTANTE

Lea este manual para conocer información importante de seguridad, salud y reglamentaria y los términos de la Garantía limitada que cubre el sistema de juegos de video Xbox 360 que ha adquirido. Este documento incluye información importante acerca de varios productos Xbox 360.

⚠ Este símbolo identifica mensajes de seguridad y salud en este manual y en los manuales de otros productos.

CONFIGURACIÓN INICIAL DE LA CONSOLA

Un error al configurar, utilizar y cuidar adecuadamente el sistema de juegos de video y entretenimiento de Xbox 360 puede aumentar el riesgo de lesiones graves o muerte, o bien dañar por completo el sistema. Lea este manual y los manuales de cualquier accesorio para obtener información importante sobre seguridad y salud. Guarde todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de reemplazo, visite **www.xbox.com/support.**

La Garantía limitada y Licencia de software que cubren este producto aparecen en este manual; este manual también está disponible en línea en **www.xbox.com/support.** La Garantía limitada y Licencia de software también están disponibles en línea en **www.xbox.com/warranty** y **www.xbox.com/sla,** respectivamente.

Antes de permitir que niños utilicen el sistema de juegos de video Xbox 360:

1. Determine la forma en la que cada niño usará la consola Xbox 360 y el sensor Kinect® (para jugar juegos, conectarse al servicio Xbox, chatear o enviar mensajes de video con otros jugadores en línea, reemplazar baterías, realizar conexiones eléctricas, de cable AV y de red) y si requiere supervisión durante estas actividades.
2. Si permite que los niños utilicen la consola Xbox 360 sin supervisión, asegúrese de explicar toda la información e instrucciones pertinentes de seguridad y salud.

La consola Xbox 360 no reproducirá juegos copiados o "pirateados" u otros medios sin autorización. El intento de violar el sistema de protección anti-piratería de Xbox 360 puede provocar que la consola deje de funcionar de manera permanente. También anulará su Garantía limitada y puede ocasionar que la consola Xbox 360 pierda el derecho a una reparación autorizada, incluso pagada.

Debe aceptar los términos y condiciones de la Garantía limitada y este manual para usar la consola Xbox 360. Si no acepta estos términos y condiciones, no instale ni use el sistema de juegos de video Xbox 360 y devuélvalo a Microsoft® o a su distribuidor para obtener un reembolso.



Asegúrese de que los niños que utilicen el sensor Kinect lo hagan de manera segura

Asegúrese de que los niños que utilicen el sensor Kinect jueguen de manera segura y dentro de sus límites y que comprendan el uso correcto del sistema.

Cables

Ordene todos los cables de manera que las personas y las mascotas no se tropiecen o los tiren accidentalmente al moverse o caminar por el área. Cuando la consola y el sensor no estén en uso, puede que tenga que desconectar todos los cables de la parte delantera y trasera para mantenerlos fuera del alcance de niños y mascotas. No permita que los niños jueguen con los cables y cordones.

Evite que la consola caiga

Si la consola Xbox 360 se cae y golpea a alguien, sobre todo a un niño pequeño, podría provocar lesiones graves. Para reducir el riesgo de tales lesiones y de dañar la consola Xbox 360, instálela de acuerdo con estas instrucciones. Coloque la consola en una superficie que:

- Sea plana y esté nivelada.
- Sea estable y difícilmente se vuelque.
- Permita que los cuatros apoyos de la consola estén en contacto con la superficie.
- Sobre la que sea improbable que la consola se deslice.
- Esté limpia y sin polvo ni basura.

Si la superficie o los apoyos de la consola se ensucian o empolvan, límpielos con un paño seco. Si la consola se coloca verticalmente, póngala sobre una superficie en que sea improbable que se vuelque.

Evite que la consola se sobrecaliente

No bloquee las aberturas de ventilación en la consola o la fuente de alimentación. No coloque la consola o la fuente de alimentación en una cama, sofá u otra superficie suave que pueda bloquear las aberturas de ventilación. No coloque la consola o fuente de alimentación en un espacio confinado, como un librero, estante, mueble para estéreo, a menos que el espacio esté bien ventilado.

No coloque la consola o la fuente de alimentación cerca de fuentes de calor, como radiadores, termostatos, estufas o amplificadores.

Evite el humo y el polvo

No utilice la consola en lugares con humo o polvo. El humo y el polvo pueden dañar la consola, en particular la unidad de DVD.

Ubique su Xbox 360

Puede colocar la consola horizontal o verticalmente, como lo prefiera. Sin embargo, si cambia la orientación de la consola, asegúrese de que esté apagada y no contenga ningún disco en la bandeja. Cuando posicione la consola, asegúrese de no bloquear las aberturas de ventilación ni el receptor IR.

Uso del disco

Asegúrese de que el disco se mantenga en su lugar mediante las lengüetas de la bandeja del disco para que no se caiga.

Para evitar que la unidad del disco se atasque y se produzcan daños en los discos o la consola:

- Extraiga los discos antes de mover la consola o cambiarla entre posición horizontal y vertical.
- Nunca utilice discos dañados. Pueden romperse en el interior de la consola y atascarse o romper piezas internas.
- Cuando la consola esté vertical, no utilice discos más pequeños que los DVD y CD estándar.

Conexión de controles adicionales

Para conectar controles inalámbricos adicionales a su consola o para conectar el control a otra consola, siga estos pasos.

Para conectar un control inalámbrico a la consola:

1. Mantenga presionado el botón Guía de Xbox hasta que el control se enciende.
2. Asegúrese de que la consola esté encendida. Si no lo está, toque el botón de encendido/apagado de la consola y deje que se encienda completamente. Cuando funcione el panel de Xbox o el disco insertado, la consola está lista.
3. Presione el botón de conexión de la consola y espere a que las luces de la consola parpadeen.
4. Presione el botón de conexión del mando en la consola y espere a que la luz del mando gire.

Las luces en la consola y el control se mantendrán encendidos una vez que los dispositivos estén conectados.

Daño del auricular

Para evitar el daño a algún auricular, evite sentarse sobre él, pisarlo, aplastar su cable o el conector del cable.

Importante

Las imágenes fijas en los juegos de video se pueden "quemar" en algunas pantallas de televisor, con lo cual se genera una sombra permanente. Consulte el manual del fabricante del televisor antes de jugar. No conecte la consola mediante un VCR. Las señales de video recibidas de los VCR pueden verse afectadas por sistemas de protección de derechos de autor y la imagen se distorsionará en el televisor.





ÁREA DE JUEGO

Asegúrese de tener espacio suficiente para moverse con libertad mientras juega

El juego con el sensor Kinect puede requerir diversas cantidades de movimiento. Asegúrese de no golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, testigos, mascotas, muebles u otros objetos mientras juegue. Si va a estar de pie o en movimiento durante un juego, también necesitará usar un calzado adecuado.

Antes de jugar:

- Mire en todas direcciones (a la derecha, izquierda, adelante, atrás, abajo y arriba) en busca de objetos con los que pueda tropezarse o caer.
- Asegúrese de que el área de juego esté lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc.
- Asegúrese de que no haya con qué tropezar: juguetes, muebles o alfombras sueltas, por ejemplo. Además, preste atención a los niños y a las mascotas que se encuentren en el área. Si es necesario, aleje los objetos o las personas del área de juego.
- No olvide revisar. Preste atención a lámparas, ventiladores y otros objetos que se encuentren sobre la cabeza cuando evalúe el área de juego.

Mientras juega:

- Permanezca lejos del televisor (TV) para evitar el contacto.
- Conserve una distancia suficiente de los demás jugadores, observadores y mascotas. Esta distancia puede variar entre juegos, por lo tanto, tenga en cuenta la forma en la que juega cuando determine lo lejos que debe estar.
- Esté alerta frente a objetos o personas a las cuales podría golpear o tropezarse. Durante el juego, es posible que se acerquen personas y objetos al área, por lo tanto, esté alerta a su alrededor.

Asegúrese de usar un calzado adecuado mientras juega:

- Juegue a nivel del suelo con tracción suficiente para las actividades de juegos.
- Asegúrese de tener un calzado adecuado para jugar (no use tacones, sandalias, etc.) o estar descalzo, si es adecuado.

No use accesorios sin licencia u objetos de utilería no autorizados u otros objetos con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos puede generar como resultado lesiones a usted u otras personas y/o daños al sensor o a otra propiedad.

SEGURIDAD ELÉCTRICA

⚠ Advertencia

Al igual que con muchos otros dispositivos eléctricos, si no se toman las siguientes precauciones se pueden producir lesiones graves o muerte por causa de una descarga eléctrica o incendio, o bien daños a la consola Xbox 360.

Seleccione una fuente de alimentación adecuada para su consola Xbox 360:

- Utilice únicamente la unidad de fuente de alimentación y el cable AC que vienen con su consola o que recibió de un centro de reparación autorizado. Si no está seguro si tiene la unidad correcta de fuente de alimentación, compare el número de modelo en la unidad de fuente de alimentación con el número de modelo especificado en su consola. Si necesita una unidad de fuente de alimentación o un cable AC de reemplazo, puede encontrar información de contacto del Servicio de soporte al cliente de **www.xbox.com/support.**
- Confirme que su tomacorriente eléctrico proporciona el tipo de alimentación indicado en la unidad de fuente de alimentación (en términos de voltaje [V] y frecuencia [Hz]). Si no está seguro del tipo de alimentación suministrado en su hogar, consulte con un eléctrico calificado.
- No utilice fuentes de alimentación que no sean estándar, como generadores o inversores, incluso si el voltaje y la frecuencia parecen aceptables. Utilice sólo alimentación AC desde un tomacorriente de pared estándar.
- No sobrecargue el tomacorriente de pared, el cable del alargador, el enchufe múltiple u otros receptáculos eléctricos. Confirme que cuentan con calificación para manejar la corriente total (en amperes [A]) derivada de la consola Xbox 360 (indicada en la unidad de fuente de alimentación) y cualquier otro dispositivo que esté en el mismo circuito.
- No utilice ningún otro dispositivo entre la unidad de fuente de alimentación y la consola Xbox 360 o entre el cable de alimentación y la unidad de fuente de alimentación.

Para evitar que se dañen los cables de alimentación y la fuente de alimentación:

- Proteja los cables de alimentación de pisadas.
- Proteja los cables de que los pinchen o los doblen, sobre todo donde se conectan al tomacorriente de alimentación, la unidad de fuente de alimentación y la consola.
- No sacuda, anude, doble ni maltrate de alguna otra manera los cables de alimentación.
- No exponga los cables de alimentación a fuentes de calor.
- No enrolle cables de alimentación alrededor de la unidad de fuente de alimentación.
- Mantenga a los niños y las mascotas alejados de los cables de alimentación. No permita que los muerdan o mastiquen.
- Al desconectar los cables de alimentación, tire del enchufe y no del cordón.
- No deje la unidad de fuente de alimentación colgando de ninguno de los cables.

Si un cable de alimentación o unidad de fuente de alimentación se daña de alguna manera, detenga su uso de inmediato. Visite **www.xbox.com/support** para Información de contacto de Servicio de soporte al cliente de Xbox.

Desenchufe la consola Xbox 360 durante tormentas eléctricas o si está sin uso por períodos de tiempo prolongados.

Conecte siempre el cable de alimentación de acuerdo con las siguientes instrucciones:

1. Enchufe bien el cable de alimentación CA en la fuente de alimentación.
2. Enchufe el otro extremo del cable de alimentación CA en el tomacorriente de la pared.



Seguridad de baterías desechables

El uso inadecuado de las baterías puede provocar la fuga de fluido, el sobrecalentamiento o la explosión de las baterías. Existe riesgo de explosión si las baterías se reemplazan por un tipo incorrecto. Utilice y reemplace sólo por el tamaño y tipo correcto de baterías. La liberación de fluido de baterías es corrosivo y puede ser tóxico. Puede provocar quemaduras a la piel y los ojos, y es dañino si se ingiere. Para reducir el riesgo de lesiones:

- Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
- No caliente, abra, perfore, mutile o deseche las baterías en el fuego.
- Utilice únicamente baterías alcalinas o recargables NiMH, tipo AA (LR6).
- No mezcle baterías nuevas con viejas o baterías de distintos tipos.
- No permita que objetos metálicos toquen los terminales de las baterías en el dispositivo; pueden calentarse y provocar quemaduras.
- Extraiga las baterías si están agotadas o antes de almacenar el controlador por un período de tiempo prolongado.
- Si una batería tiene fuga, extraiga todas las baterías, cuidando de evitar que el fluido le toque la piel o la ropa. Si el fluido de la batería entra en contacto con la piel o la ropa, enjuague la piel con agua inmediatamente. Antes de insertar baterías nuevas, limpie exhaustivamente el compartimento de la batería con una toalla de papel humedecida o bien siga las recomendaciones de limpieza del fabricante de la batería.
- Deseche las baterías de acuerdo con los reglamentos locales y nacionales de desecho de basura (si los hay).

Para evitar pincharse los dedos al realizar la inserción, empuje sólo la superficie plana de la cubierta del compartimento para baterías.

Extracción de baterías del control a bordo de aviones

Antes de abordar un avión o empacar el control inalámbrico en el equipaje que se revisará, extraiga cualquier batería del control inalámbrico. El control inalámbrico puede transmitir energía de radiofrecuencia (RF), similar a un teléfono celular, siempre que haya baterías instaladas.

JUEGOS SALUDABLES

Advertencias de salud importantes acerca de los juegos de video

Ataques fotosensibles

Un porcentaje muy pequeño de personas puede experimentar un ataque al exponerse a ciertas imágenes visuales, incluidas luces o patrones parpadeantes que pueden aparecer en juegos de video. Incluso personas sin historial de ataques o epilepsia pueden tener un problema no diagnosticado que puede provocar estos "ataques epilépticos fotosensibles" mientras observa juegos de video.

Estos ataques pueden tener una variedad de síntomas, incluidos vértigo, visión alterada, espasmos en los ojos o la cara, sacudidas o temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Los ataques también pueden provocar pérdida de la conciencia o convulsiones que pueden derivar en lesiones por caída o por chocar con objetos cercanos.

Deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico si experimenta alguno de estos síntomas. Los padres deben estar atentos o preguntar a sus niños acerca de los síntomas mencionados, los niños y adolescentes son más propensos a experimentar estos ataques que los adultos. El riesgo de ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir si se toman las siguientes precauciones:

- Aléjese más de la pantalla de TV.
- Utilice una pantalla de televisión más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue si se siente mareado o fatigado.

Si usted o alguno de sus parientes tiene un historial de ataques o epilepsia, consulte a un médico antes de jugar.

Trastornos musculoesqueléticos

El uso de controles de juego, teclados, mouse u otros dispositivos de entrada electrónica puede estar ligado a lesiones o desórdenes graves.



Al jugar juegos de video, como con muchas actividades, es posible que experimente incomodidad en las manos, los brazos, los hombros, el cuello u otras partes del cuerpo. Sin embargo, si experimenta síntomas persistentes o recurrentes como incomodidad, dolor, dolor punzante, cosquilleo, entumecimiento, sensación de quemadura o agarrotamiento, NO IGNORE ESTOS SIGNOS DE ADVERTENCIA. CONSULTE OPORTUNAMENTE A UN MÉDICO, incluso si los síntomas se presentan cuando no está jugando. Síntomas como éstos pueden estar asociados con lesiones o desórdenes dolorosos y a veces permanentemente invalidantes de los nervios, músculos, tendones, vasos sanguíneos y otras partes del cuerpo. Estos trastornos musculoesqueléticos (MSD) incluyen síndrome de túnel carpiano, tendinitis, tenosinovitis, síndromes de vibración y otras afecciones.

Aunque los investigadores aún no pueden responder muchas preguntas acerca de los MSD, existe un consenso general de que puede haber muchos factores ligados a su aparición, incluidas afecciones médicas o físicas, tensión y cómo se lidia con ella, salud en general y cómo una persona ubica y usa el cuerpo durante el trabajo y otras actividades (incluidos los juegos de video). Algunos estudios sugieren que la cantidad de tiempo que una persona realiza una actividad también puede ser un factor.

En la Guía de juegos saludables en **www.xbox.com.** puede encontrar algunas pautas que le pueden ayudar a trabajar y jugar de manera más cómoda y que posiblemente reduzcan el riesgo de experimentar un MSD. Estas pautas abordan temas como:

- Colocarse de tal manera de asumir posturas cómodas, no forzadas.
- Mantener las manos, los dedos y otras partes del cuerpo relajadas.
- Tomar descansos.
- Desarrollar un estilo de vida saludable.

Si tiene preguntas acerca de cómo su propio estilo de vida, actividades o condición médica o física pueden estar ligadas a MSD, consulte a un médico calificado.

No realice esfuerzos excesivos

El juego con el sensor Kinect puede requerir diversas cantidades de actividad física.

Consulte a un médico antes de usar el sensor si tiene alguna condición médica o problema que afecte su capacidad de realizar actividad física de manera segura, o bien si:

- está embarazada o puede estarlo,
- tiene un problema cardiaco, respiratorio, de la espalda, articulaciones o de carácter ortopédico,
- sufre de presión alta,
- tiene dificultad con el ejercicio físico o
- se le ha instruido restringir la actividad física.

Consulte a su médico antes de comenzar cualquier rutina de ejercicios o régimen de ejercicios que incluya el uso del sensor.

No juegue bajo la influencia de alcohol o drogas y asegúrese de que su equilibrio y capacidades físicas sean suficientes para los movimientos que realiza mientras juega.

Descanse periódicamente

- Deje de jugar si sus músculos, articulaciones u ojos se cansan o comienzan a doler.
- Si experimenta una fatiga excesiva, náuseas, falta de aliento, opresión en el pecho, mareos, incomodidad o dolor, DETENGA EL USO DE INMEDIATO y consulte a un médico.

Los adultos deben prestar atención a los niños

Asegúrese de que los niños que utilicen el sensor lo hagan de manera segura.

No use accesorios sin licencia u objetos de utilería no autorizados u otros objetos con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos puede generar como resultado lesiones a usted u otras personas y/o daños al sensor o a otra propiedad. El uso de accesorios no autorizados infringe la Licencia de software y puede anular la Garantía limitada.

Evite el resplandor

Para minimizar la vista cansada a partir del resplandor, pruebe con lo siguiente:

- Colóquese a una distancia cómoda del televisor o monitor y del sensor Kinect.
- Coloque el televisor o monitor y el sensor Kinect lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o bien, utilice persianas para controlar los niveles de luz.
- Elija una iluminación natural relajada que minimice el resplandor y la vista cansada y aumente el contraste y la claridad.
- Ajuste el brillo y contraste del televisor o monitor.

Pérdida de la audición

La amplia exposición a volúmenes elevados al usar un auricular puede provocar la pérdida temporal o permanente de la audición.

Peligro de asfixia

Este dispositivo puede contener piezas pequeñas las cuales pueden representar un peligro de asfixia para niños menores de 3 años. Mantenga las piezas pequeñas alejadas de los niños.

ELIJA LA EXPERIENCIA FAMILIAR

La característica Configuración familiar para Xbox 360 proporciona a los padres y tutores la capacidad de ofrecer entretenimiento de acuerdo con la edad a través de una configuración personalizada. Puede aplicar la Configuración familiar para juegos, películas y el servicio Xbox en el panel de Xbox. Para obtener más información e instrucciones, visite **www.xbox.com/familysettings**.

CUIDE SU XBOX 360

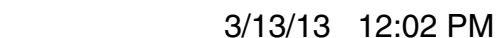
Uso y limpieza

Úselo de acuerdo con estas instrucciones:

- No lo use cerca de fuentes de calor.
- Utilice sólo conexiones/accesorios especificados por Microsoft.
- Desconecte la fuente de alimentación de la consola para evitar que se encienda y apague o que la bandeja del disco se abra durante la limpieza.
- Limpie únicamente el exterior de la consola Xbox 360. Asegúrese de que no haya objetos insertados en las aberturas de ventilación.







- Utilice un paño seco, no utilice almohadillas abrasivas, detergente, limpiador en polvo, solvente (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente o benceno) u otro líquido o limpiadores en aerosol.
- No utilice aire comprimido.
- No utilice dispositivos limpiacabezales de DVD.
- No intente limpiar los conectores.
- Limpie los apoyos de la consola y la superficie en que descansa con un paño seco.
- Limpie la superficie sobre la cual descansa el sensor con un paño seco.
- No permita que la consola o el sensor se mojen. Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga la consola o el sensor a la lluvia o a otros tipos de humedad.

Para limpiar los discos de juego de Xbox 360, DVD o CD de audio:

- Sostenga los discos del borde; no toque la superficie del disco con los dedos.
- Limpie los discos con un paño suave, con un barrido suave desde el centro hacia fuera.
- No utilice solventes, pueden dañar el disco. No utilice dispositivos para limpiar discos.

Entorno de funcionamiento

Operar la consola Xbox 360 en un entorno en que la temperatura externa puede variar amplia y rápidamente podría dañar la consola. Al moverla a una ubicación con una diferencia de temperatura de 20 grados o más respecto de la ubicación anterior, permita que la consola Xbox 360 tome temperatura ambiente antes de encenderla. Temperatura operativa: 5 °C a 35 °C (41 °F a 95 °F).

Objetos y adhesivos metálicos

No coloque elementos metálicos ni adhesivos cerca o encima de la consola Xbox 360, ya que pueden interferir con el control, la red y los botones de encendido/apagado.

Almacenamiento adecuado de discos

Devuelva siempre los discos a sus contenedores de almacenamiento cuando no estén en la unidad de disco.

No deje los discos a la luz directa del sol, cerca de una fuente de calor o sobre la consola Xbox 360.

Manipule siempre los discos por el borde.

No intente reparaciones

No intente separar, abrir, arreglar o modificar la consola Xbox 360, la fuente de alimentación o los accesorios. Si lo hace, podría correr el riesgo de una descarga eléctrica, incendio o daños a la consola Xbox 360.

Toda evidencia de cualquier intento de abrir y/o modificar la consola Xbox 360, incluida cualquier peladura, perforación o extracción de alguna de las etiquetas, anulará, por razones de seguridad, la Garantía limitada y la consola Xbox 360 perderá el derecho a una reparación autorizada. Modificar la consola puede provocar su exclusión permanente del servicio Xbox.

GARANTÍA LIMITADA

AL USAR SU XBOX 360 E, EL SENSOR KINECT O UN ACCESORIO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA GARANTÍA.

ANTES DE INSTALARLO, LEA CUIDADOSAMENTE ESTA GARANTÍA. SI NO ACEPTA ESTA GARANTÍA, NO USE SU XBOX 360 E, EL SENSOR KINECT O UN ACCESORIO. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en, **http://www.xbox.com/support** al (800) 4MY-XBOX o al (800) 469-9269. Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que usted tenga otros derechos dependiendo del Estado o la Provincia donde reside.

Si usted vive en los Estados Unidos, la Sección 9 contiene una cláusula de resolución arbitral y una renuncia de acción colectiva. Esta afecta sus derechos de como resolver una disputa con Microsoft. Por favor léala.

1. Definiciones

(a) “Xbox 360 E” significa una consola Xbox 360 E nueva adquirida con un distribuidor autorizado.

(b) “Accesorio” significa equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 E de marca Microsoft adquirido con un distribuidor autorizado. Una unidad de disco duro (HDD) es un accesorio independientemente de que sea preinstalado o adquirido por separado.

(c) “Sensor Kinect” significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado.

(d) “Periodo de Garantía” para Xbox 360 E y Sensor Kinect, significa 1 año a partir de la fecha de compra del artículo; y para los Accesorios, significa 90 días a partir de la fecha de compra.

(e) “Usted” significa el usuario original final.

(f) “Condiciones de Uso Normal” significa el uso normal por el consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo al manual de instrucciones para el Xbox 360 E, el Sensor Kinect o un Accesorio.

(g) “Estado” significa un Estado, el Distrito de Columbia, y cualquier otro territorio o posesión de los Estados Unidos. “Los Estados Unidos de América” incluye todos los anteriores.

2. Garantía

(a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza que el Xbox 360 E, el Sensor Kinect o el Accesorio no fallarán bajo Condiciones de Uso Normal.

(b) Esta es la única garantía que le da Microsoft para su Xbox 360 E, el Sensor Kinect o un Accesorio y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar ninguna promesa, garantía o condición en nombre de Microsoft.

(c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVES TE DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITA AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos estados o provincias no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el proceso de garantía consulte los consejos en la sección solución de problemas en **http://www.xbox.com/support**

(b) Si los consejos de la sección solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en **http://www.xbox.com/support**. Si no tiene acceso a Internet, llame al (800) 4MY-XBOX o (800) 469-9269.

(c) Antes de enviar su Xbox 360 E, Sensor Kinect o Accesorio para servicio a Microsoft, asegúrese de sacar una copia de cualquier dato que quiera conservar y elimine cualquier elemento que considere confidencial. Microsoft no se hace responsable de su información y puede borrarla.

4. Responsabilidad de Microsoft

(a) Después de que devuelve su Xbox 360 E, Sensor Kinect o Accesorio, Microsoft lo inspeccionará.

(b) Si Microsoft determina que el Xbox 360 E, el Sensor Kinect o Accesorio se averiaron durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) los reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación puede requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida.

(c) Después de la reparación o reposición su Xbox 360 E, el Sensor Kinect o el Accesorio estarán bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo haya enviado.

(d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU XBOX 360 E, EL SENSOR KINECT O EL ACCESORIO, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

(e) Si su Xbox 360 E o Accesorio fallan una vez que se termina el Periodo de Garantía, no habrá garantía de ninguna clase. Después del vencimiento del Periodo de Garantía Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Xbox 360 E, Sensor Kinect o Accesorio.



5. Exclusiones de la Garantía

Microsoft no se hace responsable y esta garantía no aplica si su Xbox 360 E, el Sensor Kinect o Accesorio:

(a) se dañan al ser usados con productos no vendidos o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);

(b) se usan con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);

(c) se abren, modifican o son indebidamente manipulados (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Xbox 360 E, el Sensor Kinect o Accesorio, etc.), o se altera o remueve su número de serie;

(d) se dañan por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se dejan caer, se usan con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Xbox 360 E, el Sensor Kinect o el Accesorio); o

(e) son reparados por cualquier servicio que no sea Microsoft.

6. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU XBOX 360 E, SENSOR KINECT O UN ACCESORIO. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO, SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Xbox 360 E, Sensor Kinect o Accesorio, pudiera ocasionar que dejen de funcionar de manera permanente. También anulará su garantía y su Xbox 360 E, Sensor Kinect o Accesorio no podrán recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de ley

(a) Las leyes del Estado o Provincia donde vive rigen la interpretación de esta garantía, cualquier reclamación que Microsoft ha incumplido y todas las demás reclamaciones (incluyendo la protección del consumidor, competencia desleal, garantía implícita y reclamaciones por la vía civil), independientemente del conflicto de principios legales.

9. Resolución Arbitral y La renuncia de la Acción de Clase Colectiva para Residentes de Estados Unidos.

(a) Aplicación. Esta sección se aplica a cualquier disputa EXCEPTO NO INCLUYEN A CONTROVERSIAS RELATIVAS A LA APLICACIÓN O VALIDEZ DE SUS, DE MICROSOFT, O DE CUALQUIERA DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE NUESTROS LICENCIANTES. Conflicto significa cualquier disputa, acción u otra controversia entre usted y Microsoft con respecto a la Microsoft Xbox 360 E o Accesorio (incluyendo su precio) o esta garantía, ya sea en contrato, garantía, agravio, estatuto, reglamento, ordenanza o cualquier otra base legal o equitativa. "Disputa" se dará el más amplio significado posible permitido bajo la ley.

(b) Aviso de Controversia. En caso de controversia, Usted o Microsoft debe dar al otro un aviso de controversia, que es una declaración escrita que establece la información de nombre, dirección y contacto de la parte que lo envía, incluyendo los hechos que dan lugar a la controversia y el desagravio solicitado. Usted debe enviar cualquier notificación de disputa por correo a Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399. Un formulario está disponible en http://www.microsoft.com/about/legal/en/us/arbitration/notice.aspx. Microsoft enviará cualquier Aviso de Controversia por correo a su dirección si lo tenemos, o a su dirección de correo electrónico. Usted y Microsoft intentará resolver cualquier disputa a través de la negociación informal dentro de 60 días desde la fecha de que envío del aviso de la controversia. Después de 60 días, Usted o Microsoft podrá comenzar el arbitraje.

(c) Tribunal de reclamos menores. También puede litigar cualquier litigio en la corte de reclamos menores en su condado de residencia o de King County, Washington, si el conflicto cumple todos los requisitos para ser escuchada en la corte de reclamos menores. Usted puede litigar en la corte de reclamos menores independientemente de que haya negociado primero de manera informal.

(d) Arbitraje Obligatorio. Si Usted y Microsoft no resuelven cualquier controversia mediante negociación informal o en la corte de reclamos menores, cualquier otro esfuerzo para resolver la disputa se realizará exclusivamente por resolución arbitral. Está renunciando el derecho a litigar (o participar como miembro de clase o parte) todas las disputas en los tribunales ante un juez o jurado. En cambio, todas las disputas se resolverán ante un árbitro neutral, cuya decisión será final excepto por un derecho limitado de apelación bajo el Acta Federal de Arbitraje. Cualquier tribunal con jurisdicción sobre las partes puede exigir la resolución del árbitro.

(e) Renuncia de la Acción Colectiva. Cualquier procedimiento para resolver o litigar cualquier conflicto en cualquier foro se realizará únicamente de manera individual. Ni Usted ni Microsoft buscarán que cualquier disputa sea escuchada como parte de una acción de clase, una acción privada del fiscal general, o en cualquier otro procedimiento en el que cualquiera de las partes actúe o se propone actuar en calidad de representante. Ningún arbitraje o procedimiento se combinarán con otra sin el previo consentimiento por escrito de todas las partes a todos los arbitrajes afectados o procedimientos.

(f) Procedimiento de Arbitraje. Cualquier arbitraje se realizará por la Asociación Americana de Arbitraje ("AAA") bajo su Reglamento de Arbitraje Comercial. Si Usted es un individuo y utiliza el Hardware de Microsoft o accesorios para uso personal o doméstico, o si el valor de la disputa es $75.000 o menos, ya sea que Usted sea o no un individuo o cómo use el Hardware de Microsoft o accesorios, los procedimientos suplementarios para Disputas relacionadas con consumidores también aplicarán. Para obtener más información, consulte www.adr.org o llame al 1-800-778-7879. Para comenzar el arbitraje, enviar el formulario disponible en http://www.microsoft.com/about/legal/en/us/arbitration/demand.aspx a la AAA. Usted está de acuerdo de iniciar el arbitraje sólo en su condado de residencia o en King County, Washington. Microsoft se compromete a iniciar el arbitraje sólo en su condado de residencia. Usted puede solicitar una audiencia telefónica o en persona, siguiendo las reglas de la AAA. En una disputa por $10,000 o menos, cualquier audiencia será telefónica a menos que el árbitro encuentra buena razón para celebrar una audiencia en persona. El árbitro puede otorgar el mismo daño a usted individualmente como un tribunal lo haría. El árbitro puede otorgar alivio declaratorio o cautelares sólo a Usted individualmente y sólo en la medida necesaria para satisfacer a su reclamación personal.

(g) Honorarios e Incentivos del Arbitraje.

1. Controversias de $75.000 o menos. Microsoft reembolsará rápidamente las tarifas de sus presentación y pagará los honorarios y gastos de AAA y del árbitro. Si Usted rechaza la última oferta de arreglo presentada por escrito por Microsoft antes de que el árbitro sea nombrado ("Ultima oferta escrita de Microsoft"), la disputa será resuelta mediante la decisión de un árbitro (llamado una "concesión"), y si el árbitro concede beneficios mayores a la última oferta por escrito de Microsoft, Microsoft le dará tres incentivos: (i) pagar el mayor de entre la concesión o $5.000; (ii) pagar dos veces sus honorarios razonables de abogados, en caso de corresponder; y (iii) reembolsar los gastos (incluyendo honorarios de los peritos y los costos) que su abogado acumule razonablemente para investigar, preparar y proseguir su reclamación en arbitraje. El árbitro determinará la cantidad de honorarios, costos y gastos a menos que Usted y Microsoft se pongan de acuerdo en un monto.
2. Controversias de Más de $75.000. Las reglas de la AAA regularán el pago de honorarios por la presentación del caso, así como los gastos y honorarios de AAA y del árbitro.
3. Controversias de Cualquier Cantidad. En cualquier arbitraje que inicie, Microsoft buscará recuperar los honorarios y gastos de AAA o del arbitro, asi como los honorarios de





los gastos de presentación que ha reembolsado, sólo si el arbitro encuentra que el arbitraje es por algo frívolo o con un propósito impropio. En cualquier arbitraje que Microsoft inicie, Microsoft pagará todos los honorarios y gastos de AAA y del arbitro. Microsoft no intentará recuperar los honorarios y gastos de sus abogados cobrándolos a usted en cualquier arbitraje. Los honorarios y gastos no serán contados al determinar cuento representa una disputa.

(h) Conflicto con Las reglas de la AAA. Esta garantía rige en la medida en que entre en conflicto con el Reglamento de arbitraje comercial y las normas suplementarias de AAA Para Disputas relacionadas con el consumidor.

(i) Las Disputas Deben presentarse Dentro de Un Año. En la medida permitida por la ley, cualquier reclamación o disputa bajo esta garantía deberá presentarse dentro de un año en la corte de reclamos menores (sección 9(c)), un procedimiento de arbitraje (sección 9(d)), o en la corte, si la sección 9 permite que la disputa sea presentada en el Tribunal en lugar del arbitraje. El período de un año comienza cuando la demanda o aviso de reclamación fue presentado. Si no se presenta una reclamación o disputa dentro de un año, queda permanentemente prohibido.

(j) Divisibilidad. Si la renuncia de la acción colectiva en la sección 9.e es ilegal o no aplicable en cuanto a todas o algunas de las partes de una disputa, entonces no aplicará a todas esas partes. En cambio, esas partes serán separadas y procederán dentro de un Tribunal de justicia, con las demás partes en el arbitraje. Si cualquier otra disposición de la sección 9 se encuentra ilegal o inaplicable, dicha disposición será eliminada con el resto de la sección 9 manteniéndose en pleno vigor y efecto.

Todas las partes de esta Garantía Limitada aplican a la máxima medida permitida por la ley a menos de que sea prohibido por la ley.

10. Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos de América y en Canadá.

Domicilio de Microsoft en los Estados Unidos:
Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052

Domicilio de Microsoft en Canadá:
Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga, Ontario, L5N 8L9

LICENCIA DE SOFTWARE

LA LICENCIA DE SOFTWARE PARA SU XBOX 360 E, SENSOR KINECT Y ACCESORIOS ESTÁN DISPONIBLES EN HTTP://WWW.XBOX.COM/SLA. AL USAR SU XBOX 360 E, SENSOR KINECT O EL ACCESORIO AUTORIZADO, USTED ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE LA LICENCIA DE SOFTWARE. SI USTED NO ACEPTA LA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU XBOX 360 E, SENSOR KINECT O EL ACCESORIO AUTORIZADO. REGRÉSELO SIN USAR AL RETAILER DONDE USTED COMPRÓ EL XBOX 360 E, SENSOR KINECT O EL ACCESORIO AUTORIZADO O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO.

REGLAMENTOS

Información reglamentaria

Para uso doméstico o en la oficina.

No está diseñado para uso en aplicaciones de máquinas, médicas o industriales.

Cualquier cambio o modificación no aprobada expresamente por Microsoft podría anular la autoridad del usuario para operar el dispositivo.

Este producto es para el uso con equipo de tecnología de la información que aparece en NRTL (UL, CSA, ETL, etc.), y/o que cumple con IEC/EN 60950 (comercializado en CE).

No se incluyen piezas que puedan ser reparadas por el usuario.

Este dispositivo está calificado como producto comercial para operación a +41ºF (+5ºC) a +95ºF (+35ºC).

Este producto está restringido a uso sólo en interiores para reducir cualquier daño potencial a causa de interferencia perjudicial que opera con licencia en el rango de frecuencia GHz 5.15 al 5.25.

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; EE.UU. Estados Unidos: (800) 426-9400 Canadá: (800) 933-4750

Se comprobó que cumple con las normas de la FCC (Federal Communications Commission de los Estados Unidos).

Para cumplir con los requisitos de exposición a RF de la FCC, debe instalarse la antena que utiliza este transmisor para proporcionar una distancia de separación de al menos 20 cm de todas las personas y no debe cerca ni funcionar en conjunto con ninguna otra antena o transmisor.

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no puede causar interferencia y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluida la interferencia que puede provocar su funcionamiento indeseado.

Este equipo se probó y se comprobó que cumple con los límites para un dispositivo digital Clase B, de acuerdo con la Parte 15 de las normas de la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones). Estos límites están diseñados para ofrecer una protección razonable contra la interferencia perjudicial en una instalación residencial.

Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y si no se instala y se utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede producir interferencia perjudicial en las comunicaciones radiales. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia RF en una instalación particular. Si este equipo causa interferencia dañina en la recepción de radio o televisión, lo que se puede descubrir encendiendo y apagando el equipo, se aconseja al usuario que intente corregir la interferencia siguiendo uno o más de los procedimientos indicados a continuación:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una salida en un circuito distinto al que está conectado el receptor.
- Consulte con la compañía o con un técnico de radio/televisión experimentado para obtener ayuda.

Este dispositivo cumple con las normas canadienses ICES-003, RSS-Gen, RSS 210 de Industry Canada (IC). La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no puede causar interferencia y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluida la interferencia que puede provocar su funcionamiento indeseado.

Para cumplir con los requerimientos de cumplimiento para la exposición de RF de la FCC, debe instalarse la antena que utiliza este transmisor para proporcionar una distancia de separación de al menos 20 cm de todas las personas y no debe cerca ni funcionar en conjunto con ninguna otra antena o transmisor.

Especificaciones del láser

⚠ Precaución

El uso de controles, ajustes o ejecución de procedimientos distintos de aquellos especificados en el presente pueden producir exposición de radiación peligrosa.

Este dispositivo cumple con la norma internacional IEC 60825-1:1993+A1+A2 (IEC 60825- 1:2001-08) para un producto láser Clase 1. Este dispositivo también cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11 salvo las desviaciones conforme a Laser Notice No. 50, con fecha 24 de junio de 2007.

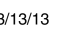
La siguiente etiqueta de láser Clase 1 se encuentra ubicada en la base del sensor.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Eliminación de baterías agotadas y de equipo eléctrico y electrónico



Este símbolo en el producto o sus baterías o embalaje significa que este producto y cualquier batería que contenga no deben desecharse con su basura común. En su lugar, es su responsabilidad dejarlos en un punto de recolección para proceder al reciclado de baterías y del equipo eléctrico y electrónico. Esta recolección y reciclaje por separado ayudará a conservar recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud de las personas y el entorno debido a la posible presencia de sustancias peligrosas en baterías y





equipo eléctrico y electrónico, lo cual podría ser producto de una eliminación inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde dejar sus baterías y desecho eléctrico y electrónico, póngase en contacto con su oficina local de la ciudad/municipalidad, el servicio de recolección de basura doméstica o la tienda donde compró este producto. Comuníquese con weee@microsoft.com para obtener información adicional acerca de WEEE.

INFORMACIÓN DE PATENTES

Las patentes de los Estados Unidos e internacionales están pendientes.

DERECHOS DE AUTOR

La información contenida en este documento, incluidas las direcciones URL y otras referencias a sitios web de Internet, está sujeta a cambios sin previo aviso. Salvo donde se indique lo contrario, las compañías, las organizaciones, los productos, los nombres de dominio, las direcciones de correo electrónico, los logotipos, las personas, los lugares y los acontecimientos mencionados son ficticios. No se entenderá o deducirá ninguna asociación con ninguna compañía, organización, producto, nombre de dominio, dirección de correo electrónico, logotipo, persona o acontecimientos reales. Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin limitar los derechos de propiedad industrial o intelectual, ninguna parte de este documento puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o de otra manera) con ningún propósito, sin la previa autorización expresa por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. La entrega de este documento no le otorga ninguna licencia sobre dichas patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad industrial o intelectual, a menos que así se prevea en un contrato escrito de licencia de Microsoft.





Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Kinect y los logotipos Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft.

Este artículo incorpora una tecnología de protección para copia que esta protegido por patentes de Estados Unidos y otros derechos de propiedad intelectual de Rovi Corporation. Esta prohibida hacer ingeniería inversa y desarmar el producto.

Fabricado bajo licencia de Dolby Laboratories. “Dolby” y el símbolo de doble D son marcas registradas de Dolby Laboratories. Trabajos confidenciales sin publicar. Copyright 1999–2013 Dolby Laboratories. Reservados todos los derechos.

HDMI, el logotipo de HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o registradas de HDMI Licensing, LLC.

Los nombres de empresas y productos reales mencionados aquí pueden ser las marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

SERVICIO DE SOPORTE AL CLIENTE

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox, visite **www.xbox.com/support.**






X188017902MNL.indd 14
3/13/13 12:02 PM













Microsoft®


XBOX


NTSC


COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO


DOLBY
DIGITAL


HDMI
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE